

World of Warcraft

- *en kvalitativ studie av spelets betydelse för unga vuxna användare*

Andreas Falk
Socialhögskolan Campus Helsingborg

Ht-2010 C-uppsats



Handledare: Johan Cronehed

World of Warcraft

- A qualitative study of the game's significance for young adult users

Andreas Falk

University of Lund, School of Social Work, Campus Helsingborg

MMORPGs has become a growing phenomena in our society today. Many people interact online in virtual communities such as World of Warcraft.

In this study, the goal was to explore the game's significance for young adults and the relationship these people have to the game. This thesis is based on five interviews with young adult users and their life around WoW. The reason for the study was to obtain the users' own perspectives about the game and its effects on their life. The aim is also to try and understand what the game means for young adults and to try explaining the main reasons for an active use of WoW.

In conclusion, we could see that there are many elements that determine why it is important for many young adults to have access to WoW. The relationship with other players came to have a prominent role in the causes of an active use of the game. The study also showed that sense of context was an important aspect for the players to continue an active use.

Key words: World of Warcraft, users, internet, phenomenon, MMORPGs, social life, addiction, computer habits, online games

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	s6
1.1 Inledning.....	s.6
1.2 Problemformulering.....	s.6
1.3 Syfte.....	s.7
1.4 Frågeställning.....	s.7
1.5 Upplägg.....	s.8
2. Bakgrund.....	s.9
2.1 World of Warcraft.....	s.9
2.2 Tidigare forskning.....	s.11
2.3 Bruk och Missbruk.....	s.12
3. Metod.....	s.14
3.1 Metodval.....	s.14
3.2 Urval och avgränsning.....	s15
3.3 Metodens fördelar och nackdelar och Validitet och reliabilitet.....	s.16
3.4 Etiska överväganden.....	s.17
4. Teori.....	s.19
4.1 Inledning teori.....	s.16
4.2 Bekräftelse och meningsfullhet.....	s.19
4.3 Gruppsykologi och	s.19
4.4 Stämpling och roller.....	s.20

4.5 Livsvärld och strukturer.....	s.21
5. Resultat.....	s.23
5.1 Anledningar till at spela WoW.....	s.23
5.2 Betydelsen av WoW och dess innehåll.....	s.25
5.3 Socialt, tidskrävande och identitetsskapande.....	s.26
6. Analys och slutsats.....	s.28
6.1 Känsla av sammanhang.....	s.28
6.2 Grupper och roller.....	s.28
7. Diskussion.....	s.31
8. Referenser.....	s.32

Bilaga 1: Intervjuguide

Förord

Jag vill tacka min handledare Johan för alla idéer, råd och sporrande ord. Tack till alla informanter som varit oerhört öppna om sitt användande, utan er hade det inte blivit något. Jag vill även rikta ett tack till familjen för att varit förstående och uppmuntrande.

Andreas Falk 20101230

1. Inledning

1.1 Inledning

Internetanvändande och onlinespelande har ökat kraftigt under de senaste 10 åren. Detta bidrar med en rad nya aspekter på hur man ska se på unga vuxnas behov av en virtuell gemenskap och behovet av internetåtkomst. Det finns en ny form av social aktivitet, en aktivitet som har sin arena på internet och i MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games). Det finns bloggar, hemsidor, spel etc som fungerar som en mötesplats för människor. Några exempel på dessa kan vara: World of Warcraft, facebook, myspace etc. Bara under de senaste decennierna har den teknologiska utvecklingen tagit ett enormt steg framåt, internetanvändandet är enormt högt och dataspelandet ökar hela tiden. Utifrån en undersökning gjord av international telecommunications union (ITU) har användandet av internet ökat kraftigt sedan 1998 och Europa är den del av världen som har högst antal användare (<http://www.itu.int/ITU-D/ict/statistics/>). Många unga vuxna använder sig av virtuella gemenskaper och spenderar mycket tid i virtuella världar. Det är ett relativt nytt fenomen, att använda sig av onlinespel för att bygga relationer och sociala kontakter med. Det som är intressant är huruvida dessa sociala arenor förstås som behov eller som tidsfördriv för en uttråkad generation. För många människor är MMORPGs mer än bara spel och lek, det är en livstil och en väg till tillfredsställelse och ett socialt nätverk.

Den sjunde oktober 2010 meddelade Blizzard att World of Warcraft har 12 miljoner användare världen runt, vilket kan motsvaras till ett medelstort europeiskt land. (<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>).

1.2 Problemformulering

Under de senaste 10-20 åren har datorer, internet och MMORPGs kommit att få en mer central roll i många människors liv. Vi lever just nu i ett samhälle där utvecklingen av teknik och kommunikationsverktyg rusar fram. Det kan vara svårt att veta hur man ska förhålla sig till ett samhälle där social aktivitet inte bara pågår från människa till människa, utan även genom virtuella gemenskaper eller från virtuella världar. Människor är flockdjur och vi är beroende av en social miljö och av utbyte från andra människor i form av social kontakt. Det har lagts betoning på

människans sociala behov i många sammanhang, det upplevs som något av ett grundläggande behov. I *Psykologi en grundbok* tar författarna upp Maslovs teori omkring behov. Maslov menade att människor har behov av sociala kontakter och bekräftelse från andra människor, dvs. kontaktbehov. I hans behovstrappa kan vi se olika nivåer på våra behov och att man måste tillfredsställa de första för att sedan klättra vidare på trappan. (Permer 2007).

Vad jag vill komma till är att det sociala behovet alltid kommer att finnas för oss människor, men frågan är om det kommer att se likadant ut som det tidigare gjort, kan sociala aktiviteter över internet ersätta "real life" sociala kontakter. Det är många unga vuxna som använder sig av WoW som ett forum för social kontakt, således kan man se att WoW har en betydande roll för många. Det är av intresse att förstå hur ett spel som WoW kan få en sådan genomslagskraft och komma att ha en så betydande roll i många unga vuxnas liv som det faktiskt har. Jag kommer att försöka förklara detta fenomen utifrån brukarnas perspektiv, för att få ett så bra perspektiv av hur viktigt WoW kan vara för vissa unga vuxna. WoW är ett utbrett fenomen som finns i många länder och dess användare varierar. Ett normalbruk av WoW är intressant ur en social aspekt för att kunna förstå den negativa påverkan som kan uppkomma vid ett problematiskt användande. Vi kan inte hjälpa någon om vi inte förstår dennes situation.

1.3 Syfte

Syftet med denna uppsats är att söka förståelse i hur och i vilken omfattning World of Warcraft påverkar och betyder för unga vuxna. Det finns många användare av WoW, vilket har en relevans för personer inom socialt arbete och då främst för personer som arbetar med unga vuxna. För att förklara ett missbruk, måste man förstå bruket, vilket jag i och med denna uppsats vill söka förståelse i fenomenet WoW.

1.4 Frågeställning

- Hur kommer det sig att WoW har fått sådan genomslagskraft hos många unga vuxna spelare?
- Vilken relation och vilken betydelse har WoW för unga vuxna spelare?

1.5 Upplägg

För att underlätta för läsaren följer här en beskrivning av utformandet av texten. Uppsatsen börjar med att i kapitel 2 beskriva spelet som gör det lättare att sätta sig in brukarnas perspektiv av livet som användare av WoW. Därefter kommer även tidigare forskning. Vidare i texten följer kapitel 3 där jag resonerar omkring metod och metodval. Kapitel 4 handlar om hur man kan förklara fenomenet WoW utifrån några teoretiska perspektiv. Jag har i kapitel 5 gjort en sammanställning av den empiri jag samlat in för denna uppsats. När vi kommer till kapitel 6 kopplar jag samman empirin med teori och utvecklar hypoteser och tankar utifrån teori och empiri i en relevant analys. Jag avslutar uppsatsen med kapitel 7 som är en diskussions del, där jag ger en sammanfattning av resultat och uttryck för mina egna tankar omkring fenomenet WoW.

Jag vill även påpeka att jag använder uttrycket ”unga vuxna” återkommande under texten och i den här uppsatsen syftar det på personer mellan 20-35 år.

2. Bakgrund

WoW är ett datorspel som är komplext i det avseendet att det inbegriper både ett speciellt språk och en jargong som inte kan uppfattas någon annanstans än just i WoW och andra stora onlinespel och MMORPGs som till exempel Guild Wars och Aion. Jag vill i denna del av uppsatsen ge en kort beskrivning av WoW.

2.1 World of Warcraft

För att kunna börja spela så måste man naturligtvis köpa spelet och det kan du göra antingen via internet, en så kallad digital version eller de köpa cd-rom skivor som spelet ligger på. Spelet laddar du in genom att mata in skivorna i nummerordning tills allt är klart och såhär långt är allt precis som vilket datorspel som helst. Men det är nu finessen kommer in i bilden och skillnaden mellan ett vanligt spel och ett onlinespel, i det här fallet WoW. För att kunna spela måste jag betala en viss summa, antingen per månad eller per kvartal för att få tillgång till all ny information som uppdaterar spelet med jämna mellanrum. I ett vanligt spel förändras ingenting förutom när du spelat klart eller nåt spelets mål, då kan du välja att spela om spelet från början igen och kanske med en annan svårighetsgrad men historien från början till slut förblir den samma. Summan du betalar för att spela WoW kan vara för ett tillägg, uppdatering eller bara en förändring av något redan existerande. Detta kan kanske uppfattas som onödigt men skillnaden från ett "vanligt" spel och ett onlinespel är stor. Ett onlinespel tar aldrig slut utan det förnyas hela tiden. Man kan betala via kreditkort eller genom så kallade gamecards som man kan köpa i spelbutiker eller genom internet. När jag betalat kan jag logga in på mitt konto med ett användarnamn och lösenord.

När jag gjort det väljer jag vilken typ av spel jag vill spela och tilldelas därefter en server som passar mitt ändamål. Det finns 4 olika sorters servrar som man kan välja emellan och dessa är "PvP" "PvE" "RPPvP" och "RP". På servern PvP kan jag bli attackerad när som helst av andra spelare som spelar på motsatta sidan än den jag har valt och jag kan också attackera spelare från andra sidan när som helst. PvE står för "Player vs. Environment" och den här är mer för spelare som vill göra uppdrag med sin karaktär i lugn och ro utan att behöva bli attackerad. RPPvP är servern för de riktiga entusiasterna där man intar hela rollen som den figur man spelar och precis som PvP

attackerar andra spelare och man blir attackerad själv. Den stora skillnaden är att man blir den karaktär man spelar och man pratar bara om sådant som rör spelet så länge man är inloggad. RP är endast rollspel utan att man attackerar eller attackeras och allting som diskuteras i spelet med andra måste ha någonting med spelet att göra och man får helt enkelt inte diskutera saker som händer utanför spelet. Jag väljer att starta mitt spel i en lugn miljö och blir då en PvE server och kommer därefter till första sidan där jag klickar på knappen "skapa ny karaktär". Här väljer jag antingen Allians eller Horde som representerar de två sidorna som finns. De två sidorna står i konflikt med varandra och har olika typer av raser som man kan välja ibland. Som ett exempel bestämmer jag mig för att göra en "goblin" till min karaktär och måste därför välja Hordesidan eftersom just Goblinkaraktärerna bara finns på Horde. När jag klickat på ikonen för Goblin så kan jag nu välja hur jag vill att min gubbe ska se ut och om det ska vara en tjej eller kille, frisyra, ansiktsdrag och eventuellt betar eller örhängen beroende på om rasen tillåter det. Antalet klasser är begränsat till respektive ras så att det ska bli en större variation i spelet och just rasen Goblin kan inte vara paladin eller druid. När jag har gjort alla mina val för hur jag vill att min karaktär ska se ut väljer jag ett passande namn och klickar sedan på "klar". Nu startar spelet med en liten film om hur allting startade för just den rasen jag valde och filmerna varierar alltså beroende på vilken karaktär man vill spela. När själva introduktionen är klar kan jag börja spela. Jag rör min karaktär med hjälp av tangentbord och mus och jag kan zooma ut och in och även spela i "first person view" om jag nu vill det. Den absolut första skillnaden jag märker på att detta inte är ett vanligt spel är att jag nu kan se andra spelare gå och röra sig i spelet som de själva vill. Man kan också integrera sig med andra spelare och bjuda in till grupper för att klara av mera komplicerade uppdrag som man annars inte skulle klarat av själv. Man börjar på lägsta nivån som är level 1 och klättrar sedan successivt upp och så småningom når man slutligen den högsta level man kan ha, som just nu är 85. Vägen dit är lång och fylld av tusentals uppdrag som hjälper en att avancera i level. Vill man ta en liten paus kan man alltid hitta andra spelare som man kan prata med. Förutom chat-fönster finns det en hel mängd av andra känslor som man kan uttrycka genom att först skriva/och sedan dance för att dansa eller talk för att prata och så vidare. (<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/what-is-wow>)

2.2 Tidigare Forskning

Det finns relativt mycket forskning omkring WoW och hur spelet påverkar och betyder för människor. Mycket av den forskning som har gjorts är inriktad främst mot WoW som ett problem, då det anses som ett missbruk och något som kan jämföras med drogproblem, alkoholmissbruk eller

spelberoende. Den andra linjen av forskningen handlar om WoWs påverkan på ett socialt plan, vilket även då bottnar i att WoW får negativa konsekvenser för det sociala livet och vardagen hos spelaren. Dessa två forskningslinjer bygger på uppfattningen att det finns en jämförelse mellan WoW och andra företeelser. Det finns även forskning som fokuserar på WoW som plattform för nya kontakter och som en social mötesplats. Mycket forskning omkring Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) kommer från USA och utgår främst från en amerikansk kultur, vilken kan skilja sig från svensk kultur när man pratar om dataanvändande och onlinespel. Det finns svensk forskning på World of Warcraft och dess användare. Linderoth och Bennerstedt tar i sin studie *Att leva i World of Warcraft – 10 ungdomars tankar och erfarenheter* upp problematiken med att anpassa WoW användandet med den ”normala” vardagen såsom skola/arbete etc. Deras forskning syftar främst på vilka problem som kan uppstå med ett högfrekvent dataspelade dvs mer än 3 timmar om dagen. (Linderoth & Bennerstedt 2007).

Vidare menar Linderoth och Bennerstedt att ett högfrekvent dataspelade kan leda till problematiskt användande, ett användande som får negativa konsekvenser på vardagen, men dock att det inte alltid behöver göra det. Många studier så även deras visar på att det är den sociala aspekten som är främsta orsaken till att många användare fortsätter spela WoW. De tar även upp en annan aspekt av ett högfrekvent dataspelade, i vilken de menar att det i själva verket inte är WoW som är orsaken till problem utan att ett högfrekvent spelade skulle vara ett symptom på att individen inte mår bra. I sin studie använde de sig först av enkäter för att hitta spelare och de delade ut enkäter till olika skolor och på så sätt kom fram till 10 intervjupersoner i åldrarna 17-19 år. Deras resultat visar en rad olika aspekter på vilka konsekvenser ett högfrekvent WoW användande kan få.

En återkommande gemensam nämnare i deras studie är att alla intervjupersonerna anser att det är tidskrävande och att tidsåtgången kan uppfattas som ett problem. Vidare visar deras studie på att det finns några olika anledningar till att fortsätta med ett högfrekvent spelade. Till exempel att det finns ett socialt tryck som gör att man spelar mer och måste anpassa sig till andra personer som spelar. En annan faktor är att själva spelet och spelmekniken förutsätter att spelare måste lägga ner mycket tid och således bli högfrekventa användare av WoW. Linderoth och Bennerstedt diskuterar sammanfattningsvis olika drivkrafter som gör att dessa ungdomar från deras studie fortsätter spela. En av dessa centrala drivkrafter är det sociala tryck från klasskamrater och kompisar. Det finns ett behov av att få känna sig delaktig i en gemenskap och att nå hög status i spelvärlden är även orsaker som de tar upp som relevanta orsaker till ett högfrekvent spelade. Det finns även konkreta orsaker till ett förändrat användande enligt deras studie vilka visar på att spelare som slutar eller tar en paus i användandet gör det främst av två anledningar, dels av att den sociala situationen i spelvärlden

förändras eller att spelmekaniken förändras. (Linderoth & Bennerstedt 2007).

I en artikel från 2010 tar Christothea Herodotou upp utifrån en onlinebaserad kvantitativ studie av MMPRPGs olika aspekter som påverkar för att spelare av onlinespel ska stanna i ett långvarigt användande. I sin artikel skriver hon att många som spelar WoW har integrerat sitt spelande med sin vardag och gjort det till en daglig vana som passar in i spelarens liv. Det visar även på att många spelare som har ett högfrekvent användande har spelat ett år eller längre och att det finns två typer av spelare. I sin studie kommer hon fram till att en del av de som spelar WoW gör det för att avancera i spelvärlden och uppnå svåra bedrifter och att relationer och den sociala aspekten betyder mindre. Andra spelare ser mer negativt på en bedrifts-fokuserad spelupplevelse och anser att den sociala aspekten av spelet är det viktigaste. (Herodotou 2010).

I en annan artikel av Brignall och Van Valey från 2007 gjordes en studie baserad på deltagande observationer av högfrekventa användare av WoW och här studerar författarna hur nya normer och kulturer växer fram i spelvärlden i t.ex. guilds. De menar att det både spelmässigt och socialt finns en känsla av samhörighet att finna i WoW. Deras studie visar även på att en majoritet av de tillfrågade i studien föredrog sociala kontakter online i WoW hellre än sociala kontakter offline.

2.3 Bruk och Missbruk

Det finns lite forskning omkring frågan om huruvida WoW och andra liknande spel kan vara beroendeframkallande och ett aktivt spelande kan liknas vid missbruk eller rent av vara ett missbruk. Jag vill börja med att påpeka att det är svårt att hitta några säkra definitioner på datamissbruk eller missbruk av onlinespel. Det finns generella idéer i samhället om vad som gäller för att definiera ett dataspelsmissbruk men dock kommer det mesta från media och är inte vetenskapligt förankrat alla gånger.

WHO (Worlds Health Organization) har inte gett några definitioner omkring hur dataspelsmissbruk ska förklaras. Jag vill lyfta in en definition av missbruk från en artikel på FASS hemsida, där skriver författaren att missbruk och beroende kan definieras utifrån DSM IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th. Edition), som är en manual från American Psychiatric Association. Det är en definition som riktar sig mot ett kemiskt beroende men kan vara intressant att

jämföra likheterna mellan ett beroende och ett problematiskt WoW användande.

”Missbruk är när man gång efter gång ställer till det för sig genom att använda en drog”
och ”Beroende är när man inte längre klarar av att styra intaget av en drog.”

(<http://www.fass.se/LIF/lakarbok/artikel.jsp?articleID=4242>)

Linderoth och Bennerstedt (2007) tar upp några viktiga aspekter när det gäller hur man ska se på WoW och beroendeproblematiken. De menar att högkonsumtion av WoW inte kan likställas med spelberoende som det många gånger har en tendens att göra. Det krävs mer forskning för att förstå den komplicerade dragningskraft som finns i WoW (Linderoth & Bennerstedt 2007).

Jag kommer inte gå in på huruvida ett aktivt användande av WoW ska anses som ett missbruk eller ett beroende i min uppsats. Det råder inga tvivel om att det finns likheter till vissa beroendetillstånd och att det är en intressant fråga som vi behöver mer forskning på. WoW är ett spel som bygger på att få spelaren att fortsätta spela, detta kan leda till ett problematiskt användande menar Linderoth och Bennerstedt (Ibid).

3. Metod

3.1 Metodval

För att få en bra bild av personer som befinner sig i en värld som baseras på dataanvändandet och onlinespel har jag använt mig av en kvalitativ metod, där jag har intervjuat fem personer. Dessa befinner sig eller har befunnit sig i ett användande av WoW som påverkat deras vardag på något sett. I Forskningsmetodik för socialvetare tar Claes Levin upp i kapitel 2 en definition av kvalitativ forskning. Han beskriver kvalitativ forskning med att genom observation eller intervjuer försöka få fram information som man vill ha förståelse på och/eller tolka snarare än att förklara (Meeuwisse & Swärd mfl. 2008).

En av anledningarna till att jag valde intervjuer som metod var att jag tror att det var det bästa sättet för mig att lära mig mer om onlinespelande och datoranvändande. Hildur Kalman tar upp en viktig punkt i boken *Kunskap i socialt arbete*, hon menar att människor är nyfikna varelser och vi söker forska och lära oss om händelser, situationer och fenomen för att förstå de och kunna lära oss utav de (Blom & Morén & Nygren 2006). Det är även därför jag anser att en kvalitativ metod är lämplig vid en undersökning som denna.

Valet av metod bygger på att den tid som jag har arbetat med denna uppsats är begränsad.

En kvantitativ metod skulle kräva mer fokus på utformandet och genomförandet än på tolkningen av resultaten. För att få en adekvat uppfattning om hur personer som faktiskt befinner sig i en miljö starkt präglad av användandet av WoW uppfattar sin tillvaro har jag valt att använda semistrukturerade intervjuer. Det finns en skillnad på mina tillvägagångssätt när det gäller intervjuerna, eftersom mina intervjupersoner befinner sig i andra länder. Det svårt att finna tid till att hålla intervjuerna där vi kan träffas rent fysiskt, således kommer tre av intervjuerna hållas per telefon. Jag skickade ut material innan själva intervjuerna ägde rum för att underlätta för både mig själv och informanten. Det känns viktigt för att få en så adekvat bild som möjligt av deras perspektiv på hur WoW påverkar deras sociala umgänge och vardag genom att ge informanterna tid att förbereda svaren på mina frågor. Jag berättade för informanterna innan intervjuerna började vad min studie handlar om och vad det är jag är intresserad av att veta, vilket gav mig bättre svar (May, 2001, s.160).

För att underlätta kodandet av de intervjuer jag gjort har jag använt mig av en semistrukturerad intervjumetod. Med denna intervjumetod menar jag att jag använt mig av temafrågor som låter informanten själv ge relativt utförliga svar och utlägg. En annan anledning till valet av denna metod är jag kan jämföra svaren från de fem informanterna och få en konsekvent bild av hur det kan se ut för spelare som lägger ner mycket tid på WoW. Det ger en bättre bild av hur informanten själv upplever det och att han eller hon får mer utrymme för egna tankegångar och chans att utveckla sina svar. (Aspers 2007 s. 137). Jag vill intervjua informanterna på djupet och få information ur deras egna subjektiva perspektiv vilket jag anser att jag kan få ur ett kvalitativt val av metod.

Metodvalet baseras också på den information jag hittat när jag sökt relevanta artiklar/texter/tidigare forskning inom området. Jag har bland annat sökt efter forskning och artiklar från olika databaser exempelvis Swepub, Google scholar och Libris med sökord som: Internet; WoW, social life, addiction, computer habits, game/online games, internet users, och MMORPGs.

3.2 Urval/avgränsning

Jag började mitt urval med att söka information om vilket MMORPG som hade mest användare. Jag tog reda på vilken arena och forum som anses störst när man pratar om dataspel och onlinespel. Detta ledde in mig på spelet WoW. I en artikel/pressrelease från Blizzard Entertainment nämner de att WoW har för närvarande 12 miljoner användare runt om i världen (<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>). Efter att ha gjort detta urval var min tanke att finna sex intervjupersoner. Jag funderade på att undersöka möjligheterna i att hålla intervjuerna online i så kallade chatrum eller med hjälp av MSN eller liknande kommunikationshjälpmedel. Daneback och Månsson skriver i sitt kapitel om internetforskning att när det gäller forskning omkring dataanvändande och onlinefenomen är det svårt att hitta pålitliga källor när man inte vet vem som sitter på andra sidan skärmen och att informanterna blir anonyma. (Meeuwisse & Swärd mfl. 2008). Detta kan vara en fördel om vi studerar ämnen som kan anses som känsliga. Jag ansåg dock att mina intervjuer inte var att anse så pass känsliga att onlineintervjuer var nödvändiga eller att föredra. Jag valde att istället försöka hitta personer som ville tala med mig ansikte mot ansikte om sitt WoW användande eftersom jag anser att informanterna får möjlighet att uttrycka sig bättre om jag intervjuar de muntligt. Detta ledde till att jag valde att kontakta en bekant jag visste spelade mycket MMORPGs och frågade honom om han kände till några personer som skulle vara villiga att ställa upp på en intervju om deras WoW användande. Det var här jag gjorde valet av att använda

mig av informanter ifrån andra länder eftersom de kontakter som min bekant gav mig var personer med varierande etnicitet och som befann sig i olika länder. Efter att jag kontaktat dessa 6 personer via mail, där jag förklarade vad jag ville och vad syftet med deras medverkan var, tackade alla utom en ja till att ställa upp på en intervju. Det var meningen att från början försöka intervjua sex personer. Eftersom en person tackade nej till att vara med på intervjuerna på grund av tidsbrist valde jag istället att använda 5 informanter.

De personer jag kontaktat för en intervju kommer från olika länder vilket är intressant då det handlar om ett globalt fenomen. Jag skulle kunna gå in på huruvida det skiljer sig från olika länder och jämföra med Sverige. Detta kommer jag ej att göra då jag anser att det frångår det relevanta och den intressanta problematiken i min frågeställning och problemformulering. Vidare menar jag att det inte heller kommer att påverka min undersökning på ett negativt sätt, utan istället få en mer global bild av hur ett omfattande dataanvändande påverkar unga vuxna.

Jag har även funderat på om det finns någon relevans i frågan om att kön skulle påverka utgången och informationen från mina informanter. Två av dessa är kvinnor och tre är män. Jag har valt att inte lägga någon fokus på kön för den här uppsatsen.

3.3 Metodens fördelar och nackdelar

Det ligger vissa fördelar i att använda sig av en kvalitativ metod, då jag är mer intresserad av individuella perspektiv gentemot ett jämförande av generella perspektiv än en kvantitativ metod då jag inte på samma sätt skulle kunna få fram känsla och tankar. Det ger också en viss möjlighet att kunna fördjupa sig i ämnet utifrån olika teoretiska perspektiv. Jag använde mig av semistrukturerade metoder för intervjuerna i och med att det ger en stomme och en konsekvens i frågorna och det som jag ville ha ut av intervjuerna. Det är också en idé att det förenklar jämförelsen mellan de olika intervjuerna då några utspelade sig per telefon och andra utspelade sig öga mot öga.

Det finns mycket forskning om missbruk och missbruksbehandlingar när man pratar om dataspelande och dataanvändande, och en relativt mindre del som fokuserar på själva fenomenet i en generell skala (Dellgran & Höjer 2006 s. 101). Jag tycker därför att det finns ett visst intresse att

lyfta fram perspektiv från de faktiska brukarna. Nackdelar av att använda sig av intervjuer per telefon är jag ser inte vem jag pratar med. På något sätt missar man en dimension när man inte möter informanten på riktigt. Jag skulle föredragit att hållit alla intervjuer ansikte mot ansikte men fysiska omständigheterna gjorde att det dessvärre inte gick att genomföra.

Det finns en aspekt när man pratar om nackdelar och fördelar, vilken är att ofta är det relevant att vara konsekvent i sitt förfarande vilket jag inte har varit, eftersom jag använde olika sätt att hålla intervjuerna. Jag vill dock hävda att det inte har påverkat min uppsats i och med att det handlar om fenomenet WoW och dataanvändande. Det kan finnas en fördel med att erbjuda informanten möjlighet till en känsla av anonymitet. Det kan kännas lättare för informanten att dela med sig av sina erfarenheter per telefon då han kan hålla sig mer anonym än vad han/hon skulle om vi stämt möte i verkliga livet. En sak som kan utgöra ett problem när man intervjuar med telefon- eller ansikte mot ansikte är att om man nu bandar eller skriver ner intervjun kan det ske en viss felmarginal vid transkriberingen och att det inte alltid stämmer överens med vad informanten menar (Daneback & Månsson 2008 s. 160). En av intervjupersonerna ville inte att jag spelade in henne, men det gick bra att jag skrev ner hennes svar samtidigt som jag gjorde intervjun. Det påverkar inte tillförlitligheten på svaren och enda nackdelen var att intervjun tog extra lång tid. Det finns många intressanta aspekter och metoder att använda sig av vid undersökningar som har att göra med internetfenomen. För att kunna få grepp om uppsatsen och inte sväva ut för mycket har jag dock valt att endast använda mig av en liten grupp människor för intervjuer.

3.4 Etiska överväganden

I mitt arbete har jag valt att hålla en anonym utgångspunkt och jag anser att inga namn eller information om någon av mina intervjupersoner inte spelar någon roll för uppsatsen. Vidare tycker jag det är viktigt att de personer som jag kontaktat känner till varför jag gör denna uppsats och vad den information som de bidrar med kommer att användas till. Alla intervjupersonerna har i förväg fått ett mail där jag berättar vilket syfte studien har, vem jag är, var jag studerar och vad jag studerar. Jag har inte använt mig av riktiga namn på informanterna och har valt att inte lägga vikt vid kön eller etnicitet då jag anser det ovidkommande för just denna uppsats. I resultatdelen av min uppsats har jag valt att kalla informanterna för Inf1 och så vidare till och med Inf5.

Mina intervjuer har genomförts på ett etiskt korrekt sätt och jag har under alla intervjuerna varit

noga med att låta informanten ta den tid han/hon behöver. Jag har även respekterat informanternas rätt till integritet och självbestämmande. Då de till exempel själva har fått bestämma om de vill att jag ska spela in intervjuerna på mp3 eller om jag skulle skriva under tiden. Intervjupersonerna har även blivit informerade om att jag ej kommer att använda någon information som de bidrar med till något annat än just denna uppsats. Alla personer kommer att avidentifieras och hållas anonyma, liksom all information som kan tänkas kopplas till någon av dessa personer kommer även det att avidentifieras. Det är viktigt att all information som jag fått i förtroende av informanterna hålls hemlig och att det inte används i annat syfte än just denna studie (Aspers 2007 s. 113).

4. Teori

4.1 Inledning teori

Många människor spelar WoW regelbundet och under lång tid har WoW legat i toppen av antalet användare. För att förstå varför många människor väljer att använda sig av WoW, som en fritidssyssla eller kanske livstil måste vi vända oss mot psykologin och sociologin för att förstå hur människor agerar både utifrån ett psykologiskt och socialt perspektiv. Jag ska utifrån några olika teoretiska perspektiv försöka förklara varför det betyder så mycket för många unga vuxna.

4.2 Bekräftelse och meningsfullhet

Människor behöver en känsla av sammanhang och en meningsfullhet i vardagen. Utifrån boken *Vård och omsorgsarbete* (2000) förklaras känsla av sammanhang utifrån tre huvudpunkter; begriplighet, hanterbarhet och meningsfullhet. Pratar vi om meningsfullhet utgår vi från den enskilde individen och dennes egna förhållningsätt och synsätt på vad som är viktigt. Att för mig som individ känna mig motiverad och att det jag gör känns viktigt och betyder något för mig. Hanterbarhet i det här fallet handlar om att mina verktyg och kunskaper räcker till för det som jag tar mig för eller ställs inför. Om jag har för stora krav på mig och mina resurser inte räcker till blir det svårt att hantera situationen. Den sista biten för att få en känsla av sammanhang innebär att vi är beredda på vad som kan hända i livet eller vardagen och att vi möter situationer utan att tappa fokus om vi blir överraskade. (Kangas Fyhr & Willhelmsson 2000).

4.3 Gruppsykologi

En viktig aspekt för att förstå ett fenomen som WoW handlar om hur vi som individer fungerar i grupp och utifrån en grupp- psykologisk utgångspunkt kan vi förstå att allt vi gör påverkar inte bara en själv utan även andra personer i min närhet. Vi kan förstå gruppen som ett system där allt hänger samman. I detta system påverkas allt av hur individerna inom systemet agerar och positivt eller negativt handlande får konsekvenser på hela systemet.

Vidare i systemteoretiskt tänkande måste vi se till den komplexa bild av konsekvenser, eftersom vi inte kan förstå händelser utifrån ett linjärt sätt att tänka utan alla händelser är ett samband mellan många orsaker som påverkar. (Svedberg 2003).

Det finns ofta en anledning till att gruppen existerar till exempel en arbetsgrupp, fotbollslag etc. Tillsammans skapar man en mening och en anledning att fungera ihop och gruppen behöver ett mål för att fungera och utvecklas. När gruppen arbetar mot detta mål behöver de inre föreställningarna stämma överens och fungera för alla i gruppen. Detta gör det möjligt för gruppen att fungera i en yttre verklighet.(ibid).

4.4 Stämpling och roller

En grupp kan fungera på många olika sätt och det kan finnas en tydlig ledare eller tydliga roller inom gruppen men det behöver inte alltid vara på detta sätt. Alla grupper varierar i sin tydlighet rollerna emellan, och även vid olika situationer kan rollerna variera. Enligt Goffman finns ett begrepp man kan kalla för inramning vid vilket ter sig på så sätt att hur en person vill framhäva sig själv beror på platsen där hon befinner sig. En speciell plats kan alltså framkalla ett speciellt sätt att bete sig på för denna person. Människor är sociala varelser och vi kan gå långt för att passa in, det är svårt att förstå hur vissa händelser har kunnat inträffa, men när en grupp människor försöker passa in och framhäva sin roll kan gränserna på vad som anses normalt tänjas till absurdum.(Goffman 2004).

Om vi ser utifrån Howard Beckers stämplingsteori, skulle vi kunna överföra den från ett individplan till ett mer gruppcentrerat begrepp. Det kan mycket väl vara så att vissa grupperingar i samhället har fått en ”stämpel” på sig och utifrån denna ”stämpel” byggs det upp ett mål och mening för gruppen. Många gånger när vi pratar om grupp och grupp kulturer upplever vi det som något negativt men det måste inte alltid vara så. Det finns många exempel på grupp bildningar i samhället som är positiva och bidrar till gemenskap och stärker enskilda individer, till exempel en fotbollsklubb eller ett ishockeylag. Det kan dock vara skrämmande ibland när vi ser på hur långt vissa människor är beredda att gå för att passa in. Även om vi inte egentligen sympatiserar med värderingar och ideologier en viss grupp har, kan vår strävan efter identitet och acceptans hos andra få förödande konsekvenser för den enskilda individen och även gruppen.(ibid).

Det är inte alltid rollerna i gruppen är så tydliga och ibland kan även personerna i en grupp vara omedvetna själva om vilken roll de spelar. Det kan vara svårt att urskilja speciella uppdrag eller positioner för de olika gruppmedlemmarna. Det är inte alltid relevant eftersom en grupp kan ha ett mål eller en uppgift utan att olika roller framhävs. Vad som krävs eller behövs för att en grupp ska fungera som en grupp är att alla ska eller kan påverka beslut som fattas. Många gånger när man befinner sig i en grupp kan man själv tycka att man inte påverkar något eller ens märks, men det är inte alltid nödvändigt att anta en aktiv roll för att kunna påverka gruppen. När man befinner sig i en grupp, har man en roll antingen man vill eller inte och man påverkar alla i gruppen mer eller mindre. Ifall det fattas någon från gruppen märks det tydligt och påverkar även det stämningen. (ibid)

4.5 Livsvärld och strukturer

När vi kommer till frågan om hur vi ska förstå vår omvärld, omgivning och situation, utgår vi från en fenomenologisk utgångspunkt, d.v.s. hur vi tolkar vår omvärld och hur den förstås. Det är individerna som i relation till sin omvärld bekräftar och bygger upp hur ordning och struktur ska se ut. Utifrån hur vi upplever olika fenomen kan vi förstå individers livsvärld. Livsvärlden är således en subjektiv bild av hur jag som individ uppfattar min värld. Hur jag agerar och förstår en situation handlar om min uppfattning om vad som är meningen och syftet i just denna situation. Det finns ingen fast eller objektiv bild av hur vi agerar i speciella situationer, utan vi skapar mening utifrån den bild vi själva bygger upp när vi står inför vår värld så som vi ser den.

När vi arbetar med och forskar omkring människor är det alltid många faktorer som spelar in. Det är svårt att beskriva sociala strukturer och fenomen utifrån endast en utgångspunkt. Att se samhället i sin helhet är inte alltid en enkel uppgift, men det underlättar om man förstår samhällets olika strukturer och dess uppbyggnad. Man kan se på samhället i olika nivåer, ex makro, meso, eller mikronivå, där mikro står för ett övergripande samhällsstruktur. Dessa nivåer kan interagera på olika sätt på individplan och på ett större samhällsplan.

Alla människor är ett resultat av samhället och den omgivningen eller miljö de vuxit upp och befinner sig i. Detta gör att man genom sociala strukturer kan få en bättre bild av hur eller varför en viss situation uppstår. Det finns många olika teorier om samhället och sociala strukturer, men gemensamt är att man ofta delar in samhället i olika delar, Bourdieu kallar dessa olika delar fält.

Han menar att olika fält har olika strukturer och olika mål och eventuella kriterier som inte alls behöver vara likadana för olika fält. Alla dessa delar har en övergripande gemensam faktor, alla påverkar den individuella människan. Alla olika instanser i ett samhälle påverkar alla och influerar individernas livssituation och sätt att leva. De bitar som påverkar oss människor i samhället är många det kan till exempel vara ekonomi, familj, skolor/utbildningssystem. Alla dessa olika delar bygger tillsammans upp vad som kommer att påverka och influera individen och för socialarbetare är det en självklarhet att ha en helhetssyn och en kunskap om dessa sociala strukturer. (Meeuwisse & Swärd 2002).

5. Resultat

Under mina intervjuer har det framkommit många anledningar till varför en del unga vuxna lägger ner mycket tid på WoW. Jag kommer att presentera de resultat jag har funnit intressanta och relevanta för min studie i den här delen av uppsatsen. Det är viktigt att få fram brukarnas egna erfarenheter när vi som en del av samhället ska föröka förstå något men det är inte alltid lätt att sätta sig in hur andra människor uppfattar saker och ting. Utifrån vad jag försökt ta reda på i den här uppsatsen kommer jag att lägga fram texten och resultaten i en ordning som bygger på teman.

5.1 Anledningar till att spela WoW

Det finns självfallet många anledningar till varför personer väljer att spendera tid på onlinespel och i MMORPGs. Under mina undersökningar omkring tidigare forskning finns det olika svar på varför människor väljer att spela och befinna sig i en virtuell miljö. Jag kommer att ge en bild utifrån vad mina informanter ansåg vara de främsta anledningarna till ett högfrekvent WoW användande. Även bland mina fem informanter skilde sig anledningarna lite men det fanns vissa gemensamma nämnare. Några av de viktigaste aspekterna för att börja spela WoW handlade mycket om gruppträck eller påtryckningar från vänner och familj.

”Jag hörde talas om spelet från några vänner som ville att jag skulle börja spela, jag testade hemma hos en kompis och tyckte det verkade vara ett bra spel så jag köpte det till mig själv och började spela.” -Inf3

En annan informant gav även ungefär samma svar på varför hon först började spela WoW.

”En vän introducerade det för mig och efter det blev jag fast...” -Inf4

Av dem som jag intervjuade hade alla spelat WoW minst 3 år vissa även längre, vilket gjorde att jag undrade vilka faktorer som gör att de stannar kvar i samma spel så länge. Det fanns även här flera anledningar till varför informanterna fortsatte att spela WoW. Några av orsakerna till att spela låg på den sociala aspekten men även på spelmekaniken.

”Jag fortsätter att spela för att det skapar ett slags beroende i alla fall till en viss gräns exempelvis inför en expansion. Jag spelar för att det finns personer i spelet som jag trivs att spela ihop med, vilket gör att det känns mer viktigt att

fortsätta.” -Inf3

”... tror det va för jag ville göra något, eller alltså istället för att alltid vara ute och festa med kompisar behövde jag vara inne mer och ta det lite mer lugnt. En lugnare hobby helt enkelt...” -Inf1

Vissa av informanterna menade att det egentligen handlade om att göra något man tycker är kul, att WoW i sig inte är speciellt utan att det kunde ha varit vad som helst. En informant svarade på frågan om varför hon fortsätter att spela WoW på det här sättet:

”För att ha något att göra, kunna syssla med nåt billigt och av intresse, en del samlar på frimärken, jag spelar WoW. Jag tror det handlar om att hitta något roligt att göra, vad det är nog mindre viktigt jag tror det är så med allt i livet, man måste hitta något som är roligt helt enkelt.” -Inf 2

Det fanns även vissa som menade att det mer handlar om spelet och dess uppbyggnad som gör att man fortsätter spela. En aspekt i WoW är ju att man kan spela både med och mot andra spelare.

”jag vill ju vinna och köra mot lag som är bra i PvP... Men även få bra gear och vapen och achievements...” -Inf5

Vi kan se utifrån de intervjuer jag gjort att de som börjar spela har olika bakgrund och olika mycket spelvana och datavana. Det finns inte en speciell typ av person som spelar utan WoW har alla sorters människor som användare. En del har spelat andra spel innan de fastnade för WoW och andra har inte spelat mycket alls.

”... jag spelade lite xbox och sånt innan men inte så mycket. Men så tänkte jag att jag kunde prova lite dataspel. Jag provade lite olika spel innan jag hittade WoW. Jag tyckte det var kul och fastnade ganska fort i det...” -Inf1

När jag bad informanterna att nämna de främsta orsakerna till att de spelar WoW svarade många att det beror på spelmekaniken, men efter att de fått fundera lite gick nästan alla över till att tillskriva den sociala aspekten som främsta orsaken.

”World of Warcraft always updates after a certain amount of time with expansions and patches, so you never "finish" it in a specific way. Also you get attached to it easily but I think it's the people you play with, rather than the game who makes you keep playing, so that's why the people are one of my main reasons as well. It's fun and challenging at times as well.” -Inf3

Det gick även att urskilja en skillnad på svaren när det gällde vilka orsaker som var viktigast för informanterna. Vissa av orsakerna var av mer indirekt social aspekt medan andra var mer direkt.

Med indirekt menar jag att informanterna ger som främsta orsak till sitt spelande spelmekaniken och spelmiljön men utan att reflektera tar de upp en social aspekt ändå. När jag frågade vad som var det bästa med WoW var svaren mer individuella.

”Jag gillar att raida, att klara bossar som jag inte klarat förut... skrika till alla på ventrilo under bossfighterna... framförallt att ha kul tillsammans med alla...” -Inf4

”When you have been trying to defeat a difficult raid encounter with your guild for a long time, and after countless attempts finally manage to defeat it for the first time, those moments are the best about World of Warcraft, I think.” - Inf3

5.2 Betydelsen av WoW och dess innehåll

Efter att ha försökt få en uppfattning om varför mina informanter spelade WoW gick jag över till att fråga vad WoW och olika aspekter omkring deras onlinespelande betyder. Min tanke var att det skulle finnas några konkreta saker som all informanter hade gemensamt. Jag började detta tema på intervjuerna med att fråga vad deras karaktärer i spelet betyder för dem.

”Oftast har man ju en karaktär som är lite bättre än dom andra, man har ju ett par stycken. Karaktären betyder ganska mycket, den har mycket achievements, gear eller sådant man lagt ner tid på, man väljer ju den som main...” .Inf2

”Jag älskar min druid...ibland blir jag irriterad på ”class limits” men jag kommer alltid tillbaka till den...” - Inf4

Alla informanterna utom en ansåg att deras huvudsakliga karaktär var viktigt för dem och att det fanns ett extra starkt band till just en karaktär som de spelade. Den informant som inte ansåg att karaktärerna eller klasserna var viktiga för hans spelupplevelse spelade mest PvP.

”... jag spelar med den klass som är bäst i PvP för tillfället, så jag har kört både mage, warrior och druid...” - Inf5

Det finns en relevans för informanterna att tillhöra en guild och vara en del av något större. Det finns olika sorters guilder i WoW beroende på vilken inriktning man vill ta i spelet. Vissa guilder fokuserar enbart på att övervinna de senaste instanserna och har en ganska elitisk utgångspunkt. Detta kan ge upphov till en splittring eller en sorts nivåskillnad bland spelare. Jag frågade vad som

var det värsta med WoW.

”Att mina kompisar är spridda i olika guilds bara på grund av guild drama eller elitism...jag skulle vilja att alla spelade tillsammans oavsett om vi lyckas eller misslyckas med raids och sånt.” -Inf4

5.3 Socialt, tidskrävande och identitetsskapande

”Jag önskar att det inte spelade någon roll vilken nivå mina vänner är på i spelet, men det gör det... man väljer guild och i och med det vänner utefter hur bra de är...” -Inf1

En aspekt på WoW är att det spelas tillsammans med eller mot andra personer och mina informanter lade stor vikt vid den sociala aspekten av spelet. Det finns många sätt att kommunicera med personer över internet och jag frågade informanterna vilka verktyg de använde förutom att kommunicera med vänner ifrån WoW. Alla svarade att de använder andra kommunikationssätt utöver WoW för att hålla kontakt med vänner ifrån spelet. Många guilds använder egna hemsidor och forum för att föra diskussioner och sprida information till sina guildmedlemmar.

”Jag använder mest MSN för att prata med andra från WoW, men även mail, Skype, Ventrilo, Teamspeak, Mumble och olika forum.” - Inf3

Det är ett intresse som tar mycket tid. Alla informanterna hade vad man kallar ett högfrekvent användande, vilket gör att det blir integrerat i allra högsta grad med det vardagliga livet. Jag vet inte om jag ska dra det så långt som att benämna det som en livsstil, men det råder ingen tvekan om att något som tar mycket tid påverkar ens liv på alla sätt.

”Jo det tar egentligen massa med tid faktiskt. Kanske nästan för mycket ibland, jag hinner inte ens med att titta på de tv serier som jag gillar. Men vissa dagar spelar jag 10 timmar medans andra dagar spelar jag inget alls.” - Inf1

Är WoW en plats för sociala kontakter eller egoistiskt spelande? Under intervjuerna frågade jag huruvida informanterna ansåg att det var socialt eller ej. Det fanns ingen som helst tvekan på det, alla 5 svarade att det är ett socialt spel men uppfattningen om vad socialt egentligen är kan ha skilt sig åt. Definitionen på socialt i det här fallet får anses vara att kommunicera och interagera med andra under tiden man spelar, men även att kommunicera med personer som informanterna träffat i WoW och sedan fortsatt ha kontakt med på andra sätt.

”Ja det är socialt, man snackar ju med dom i gilden ganska mycket även utanför spelet på forum och sådant...” -Inf1

”Det är socialt men det beror ju på vad man gör, om man bara snackar i trade är väl det socialare än vad jag gör som bara kör pvp.” -Inf5

Det råder inga tvivel om att WoW är ett spel som skapar många känslor. Samma känslor som man kan få i verkligheten upplevs även för vissa personer när de spelar WoW.

”...man blir glad när man får något i spelet som i verkligheten, det handlar ju om vilka känslor man vill uppleva just då, man bestämmer väl det. Jag har kontroll på de känslorna jag vill åt, det är lättare att få känslorna i spelet än i verkligheten.” -Inf2

I och med att användarna av WoW skapar en karaktär online och interagerar med folk från olika delar av världen kan man se att det är inte bara socialt utan även identitetsskapande och meningsbyggande. Man skapar alltså en identitet när man både spelar en roll och är en roll i ett onlinespel. Tillsammans med andra bygger man sin identitet och i ett sammanhang som WoW är det ett oerhört bra sätt att skapa mening tillsammans med andra. I en raidingguild är alla medlemmarna viktiga för att uppnå saker i spelet. Både gilden och karaktären kan utgöra grunden för den identitet man skapar i spelet, en informant sade:

”Jag gillar ju att få nya vapen och sånt först, eftersom det är lite status i att vara först med att uppnå saker...Det är ju de som alltid är först med att cleara allt på serverna, och de flesta vet ju vilka de är och vilken deras guild är...” -Inf5

6. Analys och slutsats

6.1 Känsla av sammanhang

Det kan vara svårt att hitta mening och syfte i dagens samhälle och många unga människor söker efter nya vägar att gå. För en del är det svårt att se ett samband eller att känna att man är en del av något större, en del av samhället. I WoW finns det en tydlig känsla av sammanhang och många unga vuxna uppskattar detta utifrån en bild av att vi vill begripa och förstå vår vardag. Inne i spelets värld finns det en känsla av sammanhang, där finns resurser för att hantera situationer och där finns en större mening som är tydlig och går att begripa. På något sätt finns det en mening som redan är upplagd i WoW men du skapar även din egen meningsfullhet under tiden du spelar. WoW är ett sätt för unga vuxna att skapa mening i vardagen.

En sak som gör att många människor använder sig av WoW är att det är strukturerat relativt konkret och det finns olika fält utifrån Bourdieus sätt att förklara olika strukturer. Människor är ett resultat av alla de strukturer som finns omkring henne, och om vi då ser WoW som ett sådant fält påverkar givetvis även WoW människor och ger avtryck på människans sätt att upptäcka världen. Våra vanor och dagliga rutiner måste interageras med ett aktivt WoW spelande vilket gör att det mycket väl påverkar oss även utanför WoW. Om vi ser på WoW som ett fält utifrån Bourdieus sätt att förklara fält, kan vi förklara att detta användande påverkar individen i större omfattning än vad man först ser. Detta fält påverkar på det sätt att det öppnar upp nya dörrar för möten och kontakter. Ett nytt sätt att möta världen som en global arena. WoW är ett fält som sträcker sig över landsgränser och kulturgränser.

6.2 Grupper och roller

I WoW fungerar världen ungefär på samma sätt som i ett verkligt samhälle dvs. det är människorna inom världen som bygger upp systemen och grupperingarna. Vi kan se olika guilders inom WoW som system eller grupper, där människor arbetar tillsammans för att uppnå något eller för att passa in någonstans. En guild är ett system där alla tillsammans utgör en helhet men fattas någon eller om

någon bryter mot de regler som finns uppsatta för den gilden, skapas det problem, både för den enskilde individen och hela gilden. Detta gör att WoW är ett spel som indirekt gör att man känner ansvar och en pliktkänsla gentemot sin grupp eller guild. Ifall någon bryter mot regler eller inte uppfyller sin del av arbetet, måste gilden vidta åtgärder eller sanktioner. Detta kan ske i form av den person som rubbat balansen i gilden blir sparkad och får helt enkelt inte vara med längre. En annan sanktion kan vara att resten av gruppen ändrar sitt sätt att vara gentemot denna person. Oavsett vilken väg gilden väljer, har en sådan händelse skakat om balansen i gruppen. (Lundsbye et al., 1995)

Det är en viktig aspekt för människor att känna sig accepterade och hitta en plats tillsammans med andra att fungera i. Goffman (2004) menar att individens sätt att vara beror på var de är och vid vilken situation de befinner sig i (inramning). I WoW är detta tydligt när det gäller för spelare att passa in för att bli antagna till olika guilder och grupper. Många spelare som lägger ner mycket tid på WoW har ofta en stark roll i en guild, vilket gör att i en sådan situation vill en del framställa sig på ett visst sätt som kan skilja sig från att inte vara i en guild. Vad jag menar är att om vi ser WoW som en plats där människor möts, kan vi se det utifrån Goffmans (2004) begrepp om inramning att det är platsen som ställer riktlinjerna för hur en person agerar. Samhället vill gärna dela in folk i grupper eller liknande för att få enklare kunna behandla den information som alla människor sänder ut. Om vi tar stämplingsteorin från Becker och applicerar den på WoW användare kan man dela in stämplingen utifrån två utgångspunkter. Den första när samhället som stort stämplar WoW och dess användare som något problem eller ett avvikande beteende. Den andra delen är den stämpling som förekommer inom WoW, att spelare själva delar in andra spelare och guilder i fack och ger dessa spelare eller guilden en stämpel som de måste försöka leva upp till.

För att förstå WoW utifrån brukarnas perspektiv måste man förstå anledningar till ett högfrekvent användande. I svaren från informanterna tillsammans med teorier omkring grupptryck och roller kan vi finna vissa svar på detta fenomen. I WoW finns grupper som påverkar den enskilde spelaren och det är ett lätt sätt att uppfylla behov av gemenskap eller sociala behov. Användaren kan själv välja vilken roll han eller hon vill ta när denne loggar in.

Detta är inte en uppsatts omkring huruvida det är ett problem eller inte, men för att förklara problem som ett högfrekvent WoW användande kan medföra måste man först förstå det vanliga bruket. I Sunessons kapitel i *Perspektiv på sociala problem* (2002) skriver han;

”Det är viktigt att också förklara att det inte finns någon särskild samhällsvetenskap för att förklara sådant som är

problem, en teori som skulle skilja sig från den som förklarar trevliga saker. Som forskare strävar vi efter symmetri och likartade förklaringar av processer. Det betyder att konjunkturuppgångar bör förklaras med samma grunder som man förklarar konjunkturedgångar, högt alkoholmissbruk med samma sätt att resonera som förklarar lågt alkoholmissbruk”

Det är många problem och svårigheter i samhället som blir uppmärksammande enbart för att det är just det vi ser, ett problem. För att undersöka problem är det viktigt att vi har kunskap om det som kan ligga bakom problemen. När blir användandet av WoW ett problem för individen? Hur blir användandet ett problem? För att förstå dessa frågor måste vi börja med att förstå det vanliga eller ickeproblematiserande användandet. Ett normalanvändande måste även det förstås på samma sätt som ett problemanvändande.

7. Diskussion

Efter att ha undersökt WoW och det fenomen som jag anser att det är, har jag fortfarande svårt att förstå varför en del människor väljer att spendera så mycket tid i en annan värld. När jag först började denna uppsats hade jag en hypotes om att spelet och speluppbyggnaden var de främsta anledningarna till att många unga vuxna spenderar tid på WoW. Efter att jag pratat med informanterna och själv blivit en del av WoW världen är min tanke att det främst handlar om den sociala sidan av spelet. Det är människorna som gör att det är så stort, det relationerna till andra människor som producerar en form av beroende. Visserligen är det ett extraordinärt spel med en bra historia och en bra spelmekanik men det skulle aldrig komma att bli ett sådant stort fenomen som det har blivit utan den känslan av relation till andra man kan känna i spelet. Behovet av gemenskap och mening för oss människor är starkt och i WoW finner vi både gemenskap och mening. Är det kanske ett behov som behöver tillfredsställas? Har samhället svårt att tillgodose dessa behov av kontakt? Eller kanske är det helt enkelt bara många människor som vill ha ett roligt och spännande tidsfördriv?

Frågan om missbruk blir även intressant när man lyfter fram beroendeproblematiken omkring WoW, är det den sociala aspekten som är beroendeframkallande eller är det känslan av att lyckas med någonting. Det hela mynnar ut i en fråga om vem som ska sätta gränser för individen. Vem bestämmer när det ska definieras som ett missbruk eller beroende? Är det ett missbruk eller beroende?

Jag hoppas på mycket mer forskning omkring WoW och olika MMORPGs. Det är ett fenomen som kommer att växa och stanna kvar. Samhället måste förstå utifrån många aspekter hur man möter en värld som pågår online och krossar gränser över hela världen. Online är det inte enbart lokala kontakter och sociala band som växer fram. Det är också ett globalt fenomen och ett möte med kulturer och grupper från hela världen. Vi måste först och främst förstå de lokala förutsättningar för ett användande av WoW och andra liknande fenomen som finns. När vi förstår de anledningar till dessa fenomen som finns i det samhälle vi lever i kan vi sedan försöka möta andra kulturer. När ett fenomen som WoW överstiger gränser öppnas dörrar för att i socialt arbete forska och söka kunskap i ett större perspektiv.

8. Referenser

Böcker

Aspers, Patrik (2007). *Etnografiska metoder: att förstå och förklara samtiden*. Malmö: Liber

Blom, Björn & Morén, Stefan & Nygren, Lennart (2006). *Kunskap i socialt arbete: om villkor, processer och användning*. Stockholm: Natur och Kultur

Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans & Eliasson-Lappalainen, Rosmari & Jacobsson, Katarina (red) (2008). *Forskningsmetodik för socialvetare*. Stockholm: Natur och Kultur

May, Tim (2001) *Samhällsvetenskaplig forskning*. Lund: Studentlitteratur

Permer, Karin & Permer, Lars Göran & Carlström, Inge (2002). *Psykologi en grundbok*. Lund: Studentlitteratur

Svedberg, Lars (2003) *Gruppsykologi – om grupper, organisationer och ledarskap*. Lund: Studentlitteratur

Lundsbye, Maths; Sandell, Göran; Ferm, Roland; Währborg, Peter; Petitt, Bill & Fälth, Tommie (1995) *Familjeterapins grunder – ett interaktionistiskt perspektiv*, Borås: Natur och Kultur, andra utgåvan

Goffman, Erving (2004) *Jaget och maskerna, En studie i vardagslivets dramatik*. Stockholm: Norstedts Akademiska förlag

Meeuwisse & Hans Swärd, (red.), (2002) *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm, Natur och kultur.

Repstad P (2004) *Sociologiska perspektiv i vård och omsorg och socialt arbete*. Lund: Studentlitteratur

Internetkällor/artiklar

International telecommunications union (ITU) Officiell hemsida, <<http://www.itu.int/ITU-D/ict/statistics/>> (20101014)

Blizzard Entertainments hemsida, i en pressrelease <<http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>> (20101115)

Battlenets hemsida <<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/what-is-wow>> (20101115)

Linderoth, Johan & Bennerstedt, Ulrika (2007) ”Att leva i World of Warcraft – 10 ungdomars tankar och erfarenheter” (elektroniskt) <<http://www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ned/Produkter/Att-leva-i-World-of-Warcraft-Art-nr-502/>> (20101201)

Herodotou, Christothea (2010) ”Social Praxis Within and Around Online Gaming: The Case of World of Warcraft” (elektroniskt) i 2010 IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, s 10 -22.

<<http://ieeexplore.ieee.org/xpl/mostRecentIssue.jsp?punumber=5463514>> (20101203)

Thomas W. Brignall, III & Thomas L. Van Valey (2007) "An Online Community as a New Tribalism: The World of Warcraft," (elektroniskt) 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07), 2007 <<http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/HICSS.2007.71>> (20101127)

Fass Hemsida, Artikel om beroendetillstånd från 2010-06-29

<<http://www.fass.se/LIF/lakarbok/artikel.jsp?articleID=4242>> (20110114)

Bilaga 1

Intervjuguide

Hur länge har du spelat world of warcraft?

Hur och varför började du spela wow?

Spelar eller har du spelat något annat spel utöver wow?

Har du familj eller vänner (irl) som spelar wow?

Vilka känslor/upplevelser får du när du spelar wow?

Kan du jämföra känslorna du får från wow med något annat sammanhang?

Har du träffat någon i verkligheten efter att du först träffat han/hon i spelet?

Vilka är dina huvudsakliga skäl till att du spelar wow?

Har du försökt att sluta spela wow någon gång?

Varför började du spela igen?

Varför fortsätter du spela wow?

Skulle du sluta om du hittade någon annan fritidssysselsättning/hobby?

Skulle du beskriva wow som ett socialt spel?

Har du kontakt med någon från wow på något annat sätt än genom wow?

Är det svårt att slita sig när man väl börjat spela för att göra någonting annat exempelvis äta, städa etc.?

Blir du irriterad när något/någon avbryter ditt spelande?

Vad betyder din karaktär för dig i spelet?

Vad betyder din guild för dig? Hur väljer man guild?

Är det en Livsstil eller hobby eller vad?

Engelska

How and why did you start to play world of warcraft?

Have or do you play other games then world of warcraft?

Do you have real life friends or family who play world of warcraft?

Why do you keep play wow?

How much do you play?

Describe your emotional state and feelings you get when playing world of warcraft?

Have you met anyone in real life after that you first met him/her in the game?

Do you use any other way to communicate with people from wow, ie: msn, mail?

Can you describe some of the main reasons that you are playing WoW?

What does your Main character means for you?

Does it annoy you if you get interrupted while you play?

What is the best thing about playing wow?

What is the worst thing about wow?

Could you stop play if u wanted?

Have you stopped to play anytime?

If you started again after you stopped, why did you start?

Do you think that you will be playing wow in 5 years?